AINDA VIVOS

JOGO NARRATIVO DE
DRAMA E SOBREVIVÊNCIA

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18

VIOLÊNCIA EXTREMA
DROGAS
CONTEÚDO IMPACTANTE

Não recomendado para menores de 18 ANOS

COISINHA VERDE

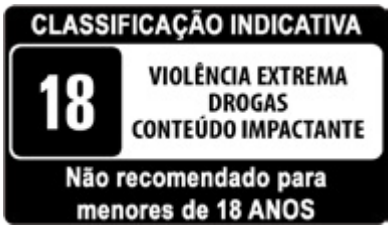
Leo.

www.coisinhaverde.com

Autor: Tiago Junges

Ilustração: Leo Wulfgar

Diagramação: Aline Rebelo



AINDA VIVOS

AINDA VIVOS

Ainda Vivos é um ***RPG de sobrevivência*** em um mundo pós apocalíptico. Diferente da maioria dos jogos com o mesmo tema, este trata de drama e assuntos pesadas, exigindo maturidade para jogar (recomendado para maiores de 18 anos). Além disso, seriedade é importante para ter uma experiência satisfatória. É um jogo narrativo e apesar de existir um narrador, demanda a participação de todos da mesa.

Dezembro de 2022

É natal e estamos dividindo a última lata de sardinha que temos aqui no abrigo. Estamos a anos dentro desse porão fedido e por mais que temos vontade de sair sabemos o quão perigoso é lá fora. Eu queria poder me arriscar lá fora, mas Francis e Debora saíram ano passado e nunca mais voltaram, então não tenho dúvida que é morte certa.

Adam está doente e não vai sobreviver até o final do ano. Por mais que ninguém tenha falado uma só palavra a respeito, acredito que todos estão de acordo que ele será nossa próxima refeição. O problema é Marla, a irmã dele, que não vai aceitar. Espero que ela entenda ou pelo menos não fique mais louca do que já está.

Eu sigo tendo alucinações de que o abrigo está em chamas, e mesmo sabendo que são alucinações, a vontade de fugir é insuportável. Pelo menos tenho ainda uma garrafa de Jack escondida para aliviando minhas noites.

Inara é a única que me assusta aqui. Ela é braba e parece que está ficando paranoica. Acordando toda noite gritando o nome de Francis. Temo que um dia o canivete que ela tanto brinca acabe no meu pescoço. Ela nunca gostou da minha cara.

É, estou certo que não chegaremos até o final do ano aqui dentro. Sem comida, sem esperança, sem futuro. É, vou virar aquela garrafa hoje.

CENÁRIO

Ninguém sabe o que causou a catástrofe, nem a extensão dela. Da noite para o dia uma nuvem de poeira e calor atravessou sua cidade, destruindo e matando centenas de pessoas na sua frente. Por algum motivo você estava perto de um abrigo ou local subterrâneo. A confusão generalizada só piorou quando pessoas desfiguradas e vomitando sangue entraram no abrigo. O pânico se espalha e todos decidem impedir que mais pessoas entrem. O abrigo então é fechado e de uma janela de vidro pode se ver as pessoas lá fora correndo de um lado para o outro até a poeira cobrir tudo. Logo os gritos param e não se vê mais nada por 3 dias. O calor intenso e a nuvem de poeira só diminuem depois do primeiro ano, e a maioria dos que decidiram sair do abrigo antes disso nunca mais voltaram. Dos poucos que voltaram, todos acabaram morrendo devido a exposição à radiação.

A comida e bebida é escassa no abrigo, e acabará antes de 2023. O jogo começa no primeiro dia deste ano, com os personagens sobreviventes do mesmo abrigo saindo em busca de comida, água e, quem sabe, um futuro.

CAPÍTULO I:
O PERSONAGEM

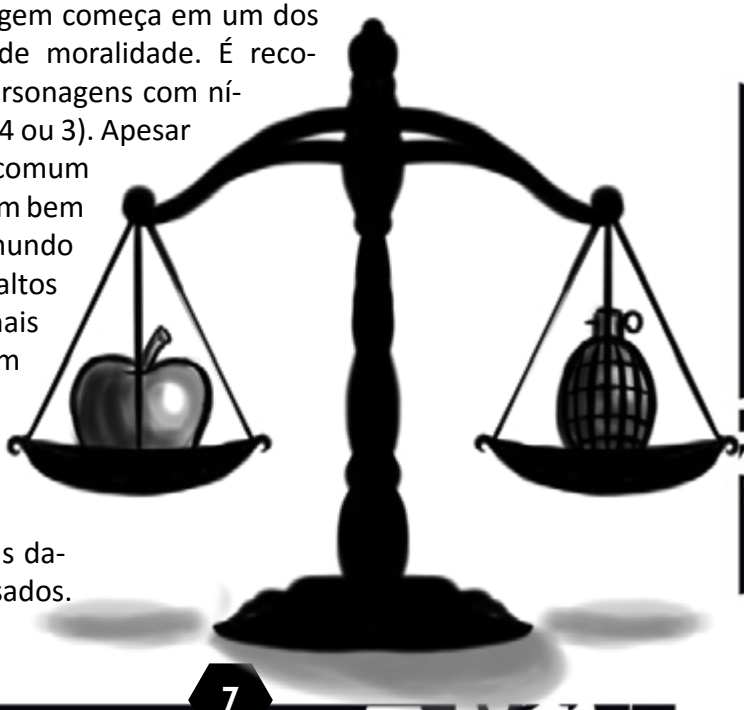
Cada jogador precisará preencher sua ficha de personagem. Basta responder o questionário da primeira coluna (Aspectos), marcar seu nível de Moralidade e anotar seu equipamento. O resto da ficha será usado durante o jogo.

ASPECTOS

Na ficha de personagem existe uma espécie de questionário. Cada resposta é chamada de Aspecto e deve ser escrita de forma a conter o máximo de informação. Cada um destes Aspectos será usado mecanicamente durante o jogo para representar características do personagem, por isso que é importante deixá-los bem claros. É importante que tenha aspectos negativos, pois é com eles que você ganhará mais dados durante o jogo, além de tornar o personagem ainda mais marcante e divertido de jogar. Um aspecto muito importante é a sua "Motivação", e ele servirá para diminuir sua depressão (veja adiante).

MORALIDADE

Todo personagem começa em um dos primeiros níveis de moralidade. É recomendado criar personagens com níveis mais altos (5, 4 ou 3). Apesar de ser bem mais comum que eles estivessem bem baixos em um mundo devastado, níveis altos criam situações mais interessantes, além de dar mais possibilidade de decair durante o jogo, causando mais drama e mais dados para serem usados.



Bondoso (5)

"Faço o bem sem olhar quem"

Você é uma pessoa boa e possui um código de moral. Se necessário se sacrificaria por alguém.

Justo (4)

"A justiça é para todos"

Você acredita que precisa ser sempre justo. Isso não significa que suas opções serão as melhores, e sim que elas serão as mais justas para todas as partes.

Vingativo (3)

"Olho por olho, dente por dente"

Você acredita que a justiça pode ser distorcida, e as exceções fazem parte da regra. Doa a quem doer.

Maquiavélico (2)

"Os fins justificam os meios"

Mesmo que distorcidas, suas ações tem um objetivo "justo" no fundo. Quando em dúvida, é mais importante salvar a si mesmo do que qualquer um.

Selvagem (1)

"A lei da natureza é a lei do mais forte"

Se é para sobreviver, vale qualquer coisa. Cada um deve tomar conta de si próprio e você não pensaria duas vezes se precisar matar alguém para sobreviver.

Cruel (0)

"O mundo é meu brinquedo"

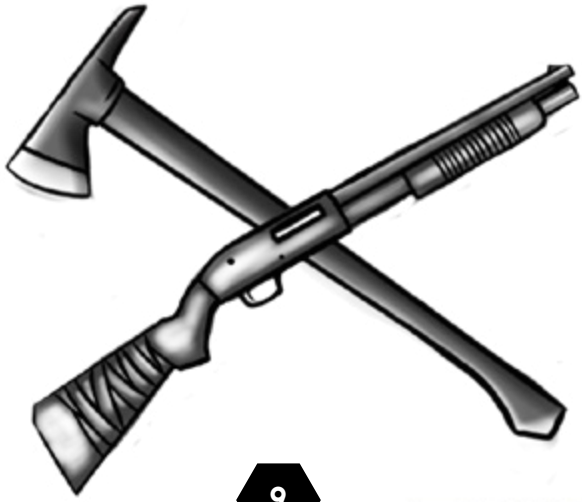
Você não tem mais noção de certo e errado, e qualquer coisa pode ser feita. Seus instintos estão confusos e matar é o único prazer nessa era caótica.

Quando você marcar a sua moralidade, você deve riscar todos níveis acima (faça um risco sobre o texto de cada uma). Você nunca subirá a escala de moralidade e seu destino sempre será o fundo do poço.

Se em algum momento você se ver em uma situação em que sua moralidade te impede de fazer algo, você pode declarar para o narrador que irá se corromper. O narrador então te dará dois dados do centro da mesa e você deverá rolá-los. Se algum dado cair no número 1, coloque-o em Depressão. Caso contrário, adicione ele para sua pilha de Vontade. Risque sua antiga moralidade e marque a próxima abaixo.

EQUIPAMENTO

Anote aqui todo equipamento que você tiver e encontrar. Para o início do jogo, você poderá anotar o que quiser, com exceção de bebidas, comidas, drogas e munição. O narrador poderá rolar um dado pra definir quanto de cada um destes itens o grupo inteiro começa, ou que encontrarão no primeiro dia do ano (veja adiante).



CAPÍTULO II:
O JOGO

Para jogar Ainda Vivos você precisará de pelo menos 30 dados (d6), imprimir o calendário e uma ficha de personagem para cada jogador. Cada jogador receberá 7 dados, e o resto deverá ficar no centro da mesa junto com o calendário. O narrador será o único que poderá utilizar os dados do centro da mesa livremente.

CALENDÁRIO

O jogo gira em torno do calendário do ano de 2023. O narrador deve imprimir o calendário e deixar no centro da mesa junto aos dados. O objetivo da campanha é chegar até o final do ano, independente dos objetivos dos personagens que provavelmente serão outros.

No início de cada dia dentro do jogo, o narrador deve riscar o dia em que está. Os jogadores deverão colocar um dado em Desidratação. Se for domingo, coloque um dado em Depressão e outro em Desnutrição. Tudo isso independente de comer, beber ou tomar remédios. Se o personagem dormiu por 6 horas em um local confortável, ele pegará do centro da mesa um dado e colocará na sua Pilha de Vontade.

O jogo começa no amanhecer do primeiro dia do ano, que é um domingo. Risque o dia e realoque todos os dados necessários.

PILHA DE VONTADE

No início da campanha, cada jogador terá 7 dados, sendo que deve já de início alocar um dado em Depressão, um dado em Desnutrição e um dado em Desidratação (por ser domingo). Sobrará 4 dados, que será sua Pilha de Vontade inicial.

CONDIÇÕES

Cada personagem possui 4 condições: Fadiga, Depressão, Desidratação e Desnutrição. Fadiga pode segurar até 7 dados, enquanto as outras condições podem segurar até 3. Estes dados ficarão presos ali e não poderão ser usados no jogo até que algo seja feito para tirar eles de lá. Cada condição pode ser reduzida de diversas maneiras. Quando recuperados, estes dados retornam para a Pilha de Vontade do personagem.

Fadiga: No decorrer do jogo, sempre que fazer um teste e um dado cair no número 1, este deverá ser imediatamente realocado em fadiga. Além disso, algumas situações dentro do jogo podem fazer o narrador mandar você realocar mais dados para a fadiga (como quando o personagem estiver carregando algo muito pesado). Cada 15 minutos descansando sem fazer esforços físicos fazem você recuperar 1 dado que voltará para sua pilha de vontade.

Depressão: A cada semana, no início de domingo, coloque um dado em Depressão. No final de cada dia, se você fez algo em relação a sua "Motivação", você poderá rolar um dado que estiver em depressão. Se este cair no número 6, você pode recuperá-lo para a sua pilha de vontade. Você também pode consumir drogas para diminuir a depressão (veja adiante).

Desnutrição: A cada semana, no início de domingo, coloque um dado em Desnutrição. Sempre que você comer alguma coisa, role um dado que estiver aqui. Dependendo do que você estiver consumindo, precisará atingir um número e se atingir você poderá tirá-lo daqui. Se a comida for boa e nutritiva, você precisa tirar 4 ou mais. Se for junk food você precisa tirar 5 ou mais. E se for comida crua ou estragada, precisa tirar 6.

Desidratação: No início de cada dia, coloque um dado em Desidratação. Sempre que você beber algo, role um dado que estiver aqui. Dependendo do que você estiver consumindo, precisará atingir um número e se atingir você poderá tirá-lo daqui. Você pode beber água pura (2 ou mais), uma fruta (3 ou mais), refrigerante (4 ou mais), urina (5 ou mais) ou algum líquido estranho (6).

Se uma das condições tiver com o máximo de dados, o personagem cai inconsciente e poderá morrer (veja adiante). Se não tiver dados na Pilha de Vontade para colocar em uma das condições, pegue um dado no centro da mesa para isso (estes dados, se recuperados, irão para a Pilha de Vontade do jogador).

MORTE

Existem diversas maneiras de morrer. Seu personagem morre se durante a história acontecer algo que é obvio que não existe maneira de sobreviver. Isso inclui se alguém pegá-lo inconsciente e degolar. Algumas situações poderão fazer você colocar Fadiga e outras colocar Lesões Físicas (veja adiante), mas o narrador que deverá julgar cada caso.

Se Desnutrição ou Desidratação chegarem a 3 dados, imediatamente o personagem cai inconsciente no chão e morrerá em 15 minutos. Se Depressão chegar a 3 dados, o personagem não resistirá e irá se matar. Se Fadiga chegar a 7 dados, seu personagem cai inconsciente no chão e levantará depois de uma hora. Qualquer dado acima do limite irá matá-lo imediatamente.

LESÕES FÍSICAS

Sempre que seu personagem tiver uma lesão físicas, anote aqui. Esta lesão pode ser qualquer tipo de coisa e aquele que causou a lesão que escolherá. Qualquer um poderá usar a lesão do oponente para ganhar um dado de vantagem em um teste contra ele. A cada 15 minutos dentro do jogo, adicione um dado em Fadiga para cada lesão.

Cada tipo de lesão precisa de um tipo de tratamento diferente, e o narrador deverá mediar isso, sendo que algumas nem podem ser tratados. Se for feito curativo, passe um traço sobre a lesão para que ela não tenha mais efeito. O campo ficará ocupado e como só existem 6 espaços para lesões físicas terá um momento que todos estarão ocupados. Quando isto ocorrer, qualquer lesão física irá matá-lo na hora.

TRANSTORNOS MENTAIS

Sempre que precisar alocar um dado em uma das condições, você pode optar por adicionar um Transtorno Mental, impedindo aquele dado ser alocado (voltando para sua Pilha de Vontade). Você também pode fazer isso a qualquer momento para pegar um dado a mais do centro da mesa. Você pode inventar o transtorno que quiser, mas tente escolher algo que faça sentido com a situação. Os transtornos mais comuns são: Paranoia, Esquizofrenia e Fobia.

TESTES

O jogo deve fluir com o mínimo de rolagens possíveis, por isso, o narrador precisa decidir o resultado de situações a modo que sempre será pior para os jogadores. Se um personagem quiser procurar por alguma comida boa em um contêiner de lixo, diga que ele não achou nada.

Nesse momento o jogador pode interromper o narrador e dizer que ele quer arriscar procurar e fazer um teste. O narrador então decide de maneira simples o quão difícil será: Fácil (3), Moderado (4), Difícil (5) ou Muito Difícil (6). Qualquer coisa que não se encaixe nessas possibilidades será falha ou acerto automático. O jogador então deve rolar um único dado da sua Pilha de Vontade e tirar o número da dificuldade ou mais. Se não tiver nenhum dado na sua pilha, ele falha automaticamente.

O jogador pode olhar para seus Aspectos e se tiver um ou mais Aspectos que se encaixam no teste, ele pode rolar um dado a mais no teste (contanto que ele tenha dados extras para isso na sua pilha). Rolando mais de um dado, o jogador poderá escolher o melhor resultado dos dados rolados.

Se algum dado rolado cair o número 1, este dado é imediatamente realocado na Fadiga, não importa o teste que esteja fazendo. Se, por exemplo, ele passar no teste com um dos dados e um 1 em outro, ele passará no teste mas este dado que caiu no 1 deverá ser realocado em Fadiga.

AGRESSÃO FÍSICA

Qualquer tipo de agressão física será um teste normal. A dificuldade varia com o tipo de ataque. Uma arma de fogo poderia ser Fácil (3) a queima roupa e Muito Difícil (6) se estiver no limite de alcance. Armas corporais estando na distância correta será sempre Fácil (3), mas a vítima poderá escolher se esquivar se puder. Nesse caso ela rolará um teste contra o resultado do ataque e se conseguir mais que ele, ela não receberá dano algum.

Acertando ataques com uma arma de fogo ou uma arma de corte causará imediatamente uma lesão física ou um dado em Fadiga (à escolha da vítima). Dano por contusão e socos irão obrigar a vítima a colocar um dado em Fadiga.

DEFININDO CENAS

A qualquer momento do jogo, os jogadores podem interromper o narrador, gastar um dado da sua pilha (colocando-o no Centro da Mesa), escolher um aspecto relevante e narrar uma curta cena. Esta narração deve ser curta mas pode conter todas informações que quiser. Pode ser usada não só para passar em um teste (independente da dificuldade) mas como também adicionar coisas ou acontecimentos a cena. É importante que esta cena tenha relevância com um dos aspectos do personagem, e a descrição leve em consideração isso.

Você também pode, ao invés disso, definir uma cena negativa. Assim, você poderá narrar uma cena em que de alguma forma seu personagem falhou ou ficou gravemente vulnerável, baseado em um dos seus Aspectos. Desta forma você não consome dados da pilha, e o narrador pode, se achar válido a cena, dar um dado extra para a sua pilha. É uma ótima maneira de ganhar mais dados (e você precisará!).

MOVIMENTO DE DADOS

A mecânica do jogo é basicamente o gerenciamento de dados. É importante entender que existem basicamente 3 locais onde os dados podem ficar: Centro da Mesa, Ficha (condições) ou Pilha de Vontade. Os dados circulam naturalmente entre Ficha e Pilha de cada personagem, raramente indo ou vindo para o Centro da Mesa (que deve ser controlado pelo narrador). Sempre que for dito que um dado deve ser “descartado”, significa colocar o dado de volta para o centro da mesa. Realocar dados é quando um dado deve mudar de lugar na ficha ou pilha de um determinado personagem. Quando dito apenas “colocar um dado” significa tirar da Pilha de Vontade e colocá-lo em uma das condições na Ficha.

CAPÍTULO III:
OS SUPRIMENTOS

Em Ainda Vivos existem diversos tipos de equipamentos e objetos para se usar. Porém alguns se destacam por terem uma função mecânica muito importante para o funcionamento do jogo. Estes são chamados de Suprimentos. São basicamente 3 tipos: Água, Comida e Drogas.

ÁGUA

Os rios e lagos secaram devido ao calor intenso, e os poucos que restaram estão contaminados por radiação. Beber esta água poderá matar sua sede mas dentro de 1 hora você estará com "Febre por Radiação" (não tem tratamento). A única forma confiável de beber água é encontrando garrafas de plástico fechadas.

Para fins de regra, a cada 500ml de bebida consumida (em média) role um dado de desidratação. Dependendo do que você estiver consumindo precisará atingir um número para recuperar este dado. Você pode beber água pura (2 ou mais), suco de fruta (3 ou mais), refrigerante (4 ou mais), urina (5 ou mais) ou líquidos estranhos (6). Se for uma bebida alcoólica, veja adiante em "Drogas".

Lembre-se que independente do nível de desidratação, não tem como recuperar após beber 6 litros de água. É preciso esperar 12 horas para seguir bebendo. Isso inclui consumo de álcool.

COMIDA

São raros os animais que sobreviveram, e em geral são insetos ou pequenos lagartos. Nem vegetais resistem ao clima, por isso é muito difícil achar algo comestível. Comidas enlatadas e conservadas em embalagens podem ser as melhores alternativas. Comidas expostas ao clima além de estragadas podem ter 50% de chance de estarem contaminadas por radiação.

Comida é algo bem variável para se consumir, então o narrador precisa usar o bom senso para saber a quantidade. Para fins de regra, uma porção significa o mesmo que metade de uma refeição normal nos dias de hoje. Cada porção consumida permite que se role um dado que estiver preso em Desnutrição. Se a comida for boa e nutritiva, você precisa tirar 4 ou mais. Se for junk food você precisa tirar 5 ou mais, e se for

comida crua ou estragada, precisa tirar 6. Se conseguir, este dado foi recuperado.

Depois de consumir 5 porções é preciso esperar 6 horas para continuar consumindo, caso contrário não fará efeito e você terá que colocar um dado em Fadiga.

DROGAS

Durante o jogo, os personagens poderão encontrar diversos tipos de drogas. Desde antidepressivos e álcool até crack e cocaína. Cada uma delas possui suas próprias regras e em geral fazem mudanças nas condições.

Para o álcool em geral, após consumir uma quantidade considerável você poderá rolar um dado de Depressão. Se este cair no 6, ele pode imediatamente colocar este dado em Desidratação. A quantidade necessária para beber e fazer o teste pode variar de 1 litro (cerveja) e 500ml (vinho) até 100ml (vodka, whiskey, etc). Se em um dia a pessoa ingerir mais do que 3 vezes essa quantidade, a próxima rolagem que sair número 1 seu personagem morre.

Para antidepressivos, consumindo cada comprimido você deve rolar um dado de depressão, e se sair 5 ou 6 você pode descartar o dado (coloque-o no centro da mesa). Mas se tomar mais do que 3 no mesmo dia, cada nova rolagem que cair 1 seu personagem morre.

Para drogas pesadas, além dos efeitos dentro do jogo (alucinação. agitação), você pode rolar um dado de depressão, descartá-lo e o número que sair é o número de dados da sua Pilha de Vontade que precisam ser descartados também. Consumindo mais do que 3 vezes é morte imediata.

CAPÍTULO IV:
O NARRADOR

Ainda Vivos é para ser jogado em campanha, seguindo os 365 dias dentro do jogo. O tempo pode ser flexível mas o legal é tentar fazer um evento por dia. Claro que haverão momentos que pode se avançar mais dias (e é importante), mas lembre que precisarão antes achar suprimentos para isso. É um jogo de sobrevivência, então se eles querem ir até uma cidade que fica á 3 dias de viagem, é necessário encontrar água e comida para levar.

Como narrador, não facilite a vida deles. O mundo é cruel e sua narrativa deve refletir isso. Tente colocar a morte dos personagens deles nas mãos deles. Coloque uma garrafa de água pura em cima de uma torre em ruínas que cairá se alguém entrar lá dentro. Não peça testes, no máximo lembre eles que eles que devem pedir para testar. Na dúvida, eles não conseguem!

Quando eles assumem a narrativa (Leia em "Definindo Cenas"), permita que eles adicionem informações no cenário a vontade. Permita que eles façam coisas incríveis. Assim que acabar a cena deles, volte a infernizar suas vidas. Mas nunca negue o que eles criaram! Eles pagaram um dado para isso, eles merecem.

ENCONTRANDO SUPRIMENTOS

Como narrador, você deve usar o bom senso para decidir a quantidade de suprimentos encontrados nas buscas. Você pode ficar a vontade para colocar itens mundanos que não afetam diretamente a economia do jogo. Porém, é importante ter noção da quantidade de suprimentos. Se o grupo na primeira noite encontrar um caminhão pipa intacto, provavelmente ninguém passará sede por meses. São basicamente 3 tipos de suprimentos vitais: Água, Comida e Drogas. Dependendo do andamento da historia, Gasolina e Munição também podem ser importantes, então tenha em mente isso.

Pense que em média, para sobreviver por uma semana, cada personagem precisa de pelo menos 2 porções de comida 5 litros de bebida (água, refrigerante, etc). Use estes números para ter ideia de como está a economia dentro da sua campanha.

Se preferir brincar com a sorte, faça da seguinte maneira: Por dia, cada personagem poderá encontrar suprimentos rolando um dado e consulte a tabela:

01	NADA
02	NADA
03	MEIO LITRO DE ÁGUA
04	1 PORÇÃO DE COMIDA E MEIO LITRO DE ÁGUA
05	1 PORÇÃO DE COMIDA E 1 LITRO DE ÁGUA
06	3 LITROS DE REFRIGERANTE

DESENVOLVENDO UMA HISTÓRIA

Ainda Vivos tem como objetivo construir uma história dramática e séria. Pode haver ação e atos heroicos, mas o drama precisa estar presente. Se os personagens foram salvar uma jovem em perigo, lembre que o mundo é cruel deixando que eles encontrem ela morta. Ou talvez ela era a verdadeira inimiga e agora os personagens são prisioneiros. Faça com que eles enfrentem seus medos, distorcendo seus conceitos. Traga para o jogo elementos como canibalismo, tortura, estupro, insanidade, masoquismo e escravidão. Coloque a moralidade dos personagens (e dos jogadores) em cheque. Evite clichês e sempre tente trabalhar com os tons de cinza. Não pode haver personagens puros e bons (os personagens dos jogadores podem e devem) mas também não pode haver personagens simplesmente maus. Coloque motivações logicas para eles. Não é um tipo de história que você irá criar da noite para o dia, mas o esforço vale a recompensa.

CALENDÁRIO 2023

JANEIRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEVEREIRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARÇO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAIO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNHO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULHO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AGOSTO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SETEMBRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OUTUBRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVEMBRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DEZEMBRO

Do	Se	Te	Qu	Qu	Se	Sa
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

QUAL O SEU NOME?

COMO VOCÊ É?

O QUE VOCÊ ERA ANTES DO APOCALIPSE?

O QUE VOCÊ PERDEU NO APOCALIPSE?

QUAL SEU MAIOR OBSTACULO HOJE?

O QUE TE MOTIVA A CONTINUAR VIVENDO?

ALGO A MAIS?

AINDA VIVOS

EQUIPAMENTO

TRANSTORNOS MENTAIS

01 -

02 -

03 -

LESÕES FISICAS

01 -

02 -

03 -

04-

05-

06-

DEPRESSÃO

Adicione 1 dado toda semana.

DESNUTRIÇÃO

Adicione 1 dado toda semana.

DESIDRATAÇÃO

Adicione 1 dado todo dia.

FADIGA

Adicione 1 dado aqui sempre que cair o nº 1

MORALIDADE

- BONDOSO
- JUSTO
- VINGATIVO
- MAQUIAVÉLICO
- SELVAGEM
- CRUEL